PART No. 820309G00

― 基板キット 取扱説明書 ―

◆本製品を安全に正しく使用していただくために、使用前に必ずこの取扱説明書をお読みいただき、十分に理解してください。

◆この説明書は、お読みになった後、いつでも使用できるように必ず所定の場所に保管してください。

◆この説明書と合わせて、搭載する筐体の取扱説明書もお読みください。

《はじめに》

このたびは、お買い上げ誠にありがとうございます。
本書は、本製品の所有者、管理者、運営者の方を対象としたものです。
本書では、設置、運営、保守、点検、移動など、本製品を安全にご利用いただくための方法が説明されています。本製品の設置、運営、保守、点検、移動などにあたっては、本書を熟読、理解された方が行うようにしてください。また本書は、日常運営時など、必要な際にすぐ見られるよう大切に保管してください。また、本製品を移設・転売する際には、必ず本書を添付してください。
本製品の部品交換、保守、点検、及び異常時の対処は、店舗メンテナンスマン又は技術者の方が行ってください。

店舗メンテナンスマン

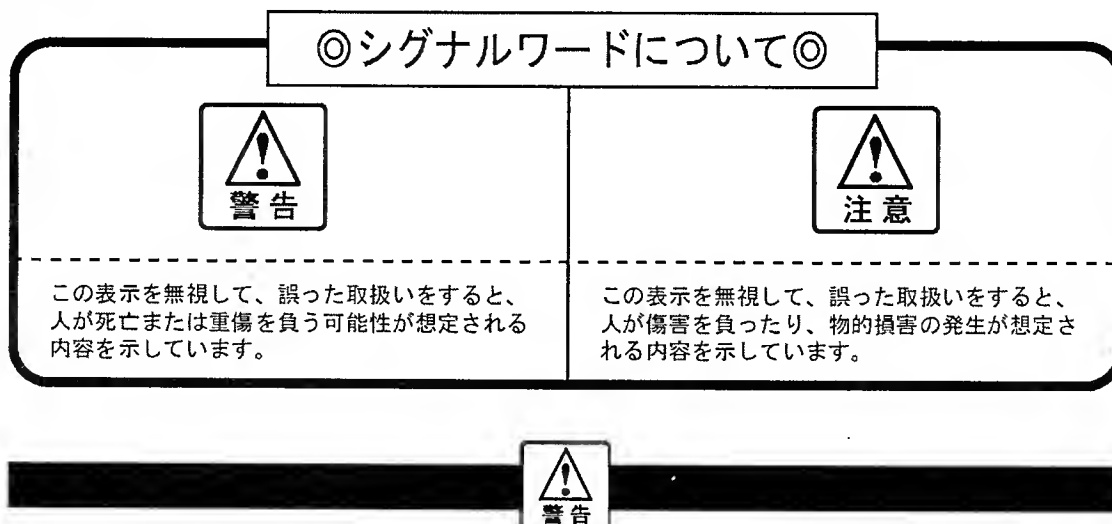
店舗メンテナンスマンとは、ＡＭ機器のメンテナンスの経験を有し、ＡＭ機器の所有者及び運営者の管理のもとに、ＡＭ施設内または店舗内で、日常的にＡＭ機器の組立設置、保守点検、ユニット及び消耗部品の交換などを通じて機器の保守管理に携わる人をいう。

技術者

技術者とは、ＡＭ機器製造メーカーで機器の設計、製造、検査、メンテナンスサービスに携わる人、並びに工業高等学校卒業と同等以上の電気・電子・機械工学に関する専門知識をもち、日常的にＡＭ機器の保守管理、修理に携わる人をいう。

※本書を破損、紛失された場合、本書裏表紙に表記された弊社ＡＭ営業課までご連絡ください。

《安全上の注意》

この「安全上の注意」には、人身事故や財産への損害を未然に防ぐと同時に、本製品を安全に使用していただくために必ずお守りいただきたい事項を記載しています。これらの事項を十分に理解した上で、本製品をご使用ください。

◆本製品を指定された筐体以外では使用しないでください。火災や感電などの原因となります。

◆本書の説明、指定の手順に従って設置してください。手順に従わない場合、感電事故やケガの危険があります。

◆移動する前に筐体の電源プラグ及び本製品のコネクターを抜いてください。故障や感電の原因となるだけでなく、コードにつまずいてケガをする原因にもなります。

◆移動時に筐体の電源コード、アース線及び本製品のハーネスを傷つけないでください。事故や故障の原因となります。

◆電源は必ずＡＣ１００Ｖ±１０Ｖコンセントを使用してください。また、電源プラグは必ず専用コンセントを設けて、そこに接続してください。同一ラインに大容量の機器（エアコンや大型筐体など）を接続している場合、火災や感電事故の原因となります。

◆アース線は必ず取り付けてください。アース線を取り付けないと、漏電の時、感電事故の原因となります。

◆コンセントとアース線は最短距離で設置し、電源コードが露出しない様に配線してください。またやむを得ず、電源コードが露出する場合は、必ず保護カバーなどでしっかり保護してください。配線が通路上などに露出していると、コードが傷ついて火災や感電などの原因となるだけでなく、コードにつまずいてケガをする原因にもなります。

◆電源コード及び本製品のハーネスを傷つけたり、加工したり、重いものを乗せたり、また熱器具に近づけないでください。コードが破損し、火災や感電事故の原因となります。

◆本製品は日本国内でのみご使用ください。海外で使用されると事故や故障の原因となります。

◆次の場合は、直ちに電源を切って、コンセントから電源プラグを抜いてください。もし、そのままの状態で使用すると火災や感電などの事故の原因となります。

◎故障をおこした場合

◎破損した場合

◎内部に水や異物などが入った場合

◎発煙や異臭、異音が生じた場合

◆筐体背面にある通気穴を壁などでふさがないでください。装置内部が高温となり火災や故障の原因となります。

◆保守をする際には必ず本体の電源を切ってから行ってください。電源を切らない場合、感電事故の原因となります。

◆各種基板の修理は当社にて行いますので、テスターを使っての導通検査は行わないでください。テスターの内部電圧でＩＣが破壊される場合があります。

◆お客様ご自身による模倣、改造行為は、絶対に行わないでください。火災や感電事故の原因となります。

◆機械に使用する部品は、当社指定のもの以外を使用しないでください。事故や故障の原因となります。

◆本製品の各コネクターの接続は、確実に行ってください。差し込み不足や、誤った接続は火災や感電などの原因となります。

◆電源コード及び本製品のハーネスは人が踏んだり蹴ったりするような通路には出さないでください。事故やケガの原因となります。

◆使用適用温度（周囲温度）５℃～３５℃の場所に設置してください。適用温度の範囲を超えると故障の原因となります。

◆移動・運搬の際は、大きな衝撃を与えないように注意してください。破損や故障の原因となります。

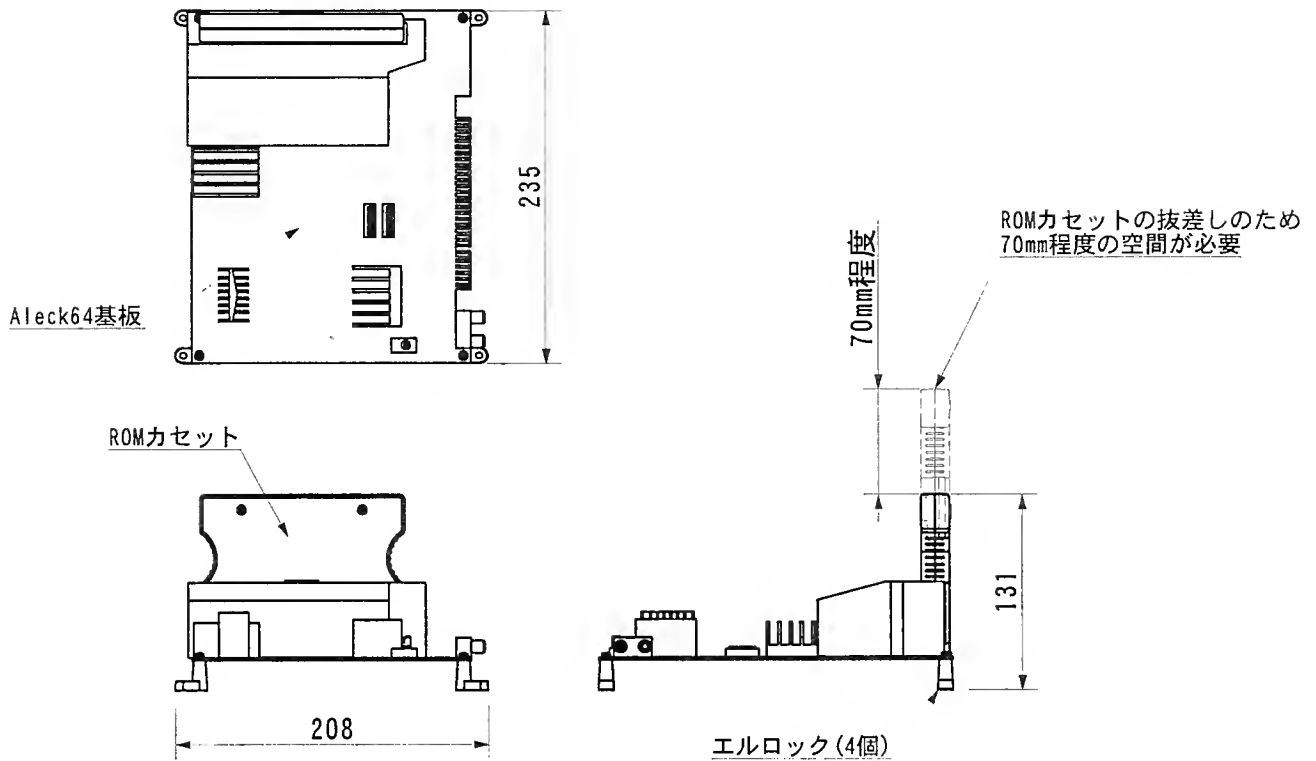
◆不用意に基板上のスイッチ類には手を触れないようにしてください。スイッチの設定が変わると正常に動作しなくなります。

◆本製品を廃棄する場合は、法令に従った収集・運搬および処分を行ってください。

◆本製品を廃棄する際の収集・運搬及び処分を他に委託する場合は、各々専門業者に委託してください。

《目次》

《製品仕様》

本製品は、「花火でドーン！」を下記筐体に搭載するための基板キットです。

1）プレイ人数　　：1～２人用
2）モニター周波数：１５ｋＨｚ
3）運営条件　　　：屋内用
4）使用適用温度　：５℃～３５℃
5）搭載可能筐体　：第２版 JAMMA 規格筐体
6）寸法(組立時)　：２０８(W)×２３５(D)×１３１(H)
　・ハーネスは含みません。
　・ＲＯＭカセットの抜き差しのため高さ方向に７０mm以上の空間が必要です。

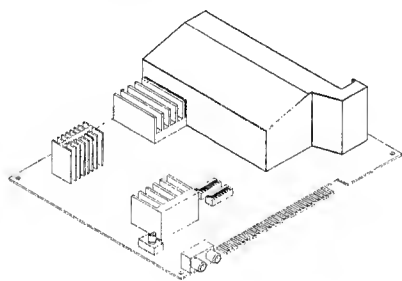
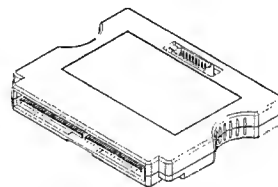
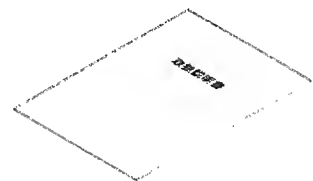
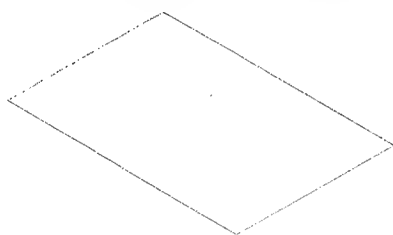
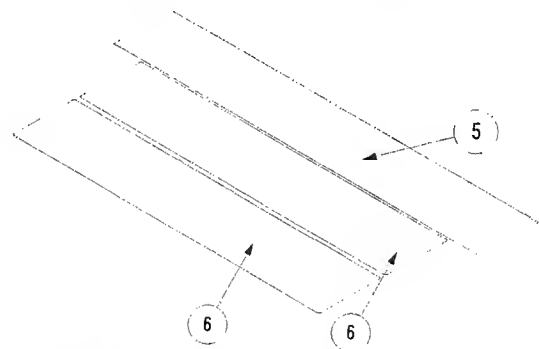
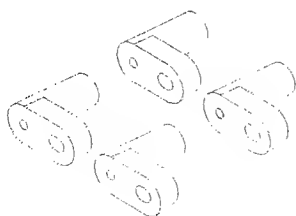
※表記されている内容は、改良のため予告なく変更する場合があります。

◆本製品を上記以外の筐体で使用しないでください。火災や感電などの原因となります。

《梱包の確認》

本製品は、以下の内容で構成されています。まず初めに以下の内容物がすべて揃っていることを確認してください。

①Ａｌｅｃｋ６４基板	１枚
②ＲＯＭカセット	１個
③『花火でドーン！』取扱説明書(本書)	１冊
④インストラクションカード（パネル用）	１枚
⑤インストラクションカード（コンパネ用）	１枚
⑥インストラクションカード（筐体ステッカー）	１枚
⑦エルロック	４個
⑧M3×15 ナベ小ネジ	４個
⑨M3×12 タッピングネジ	４個

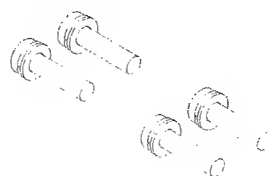
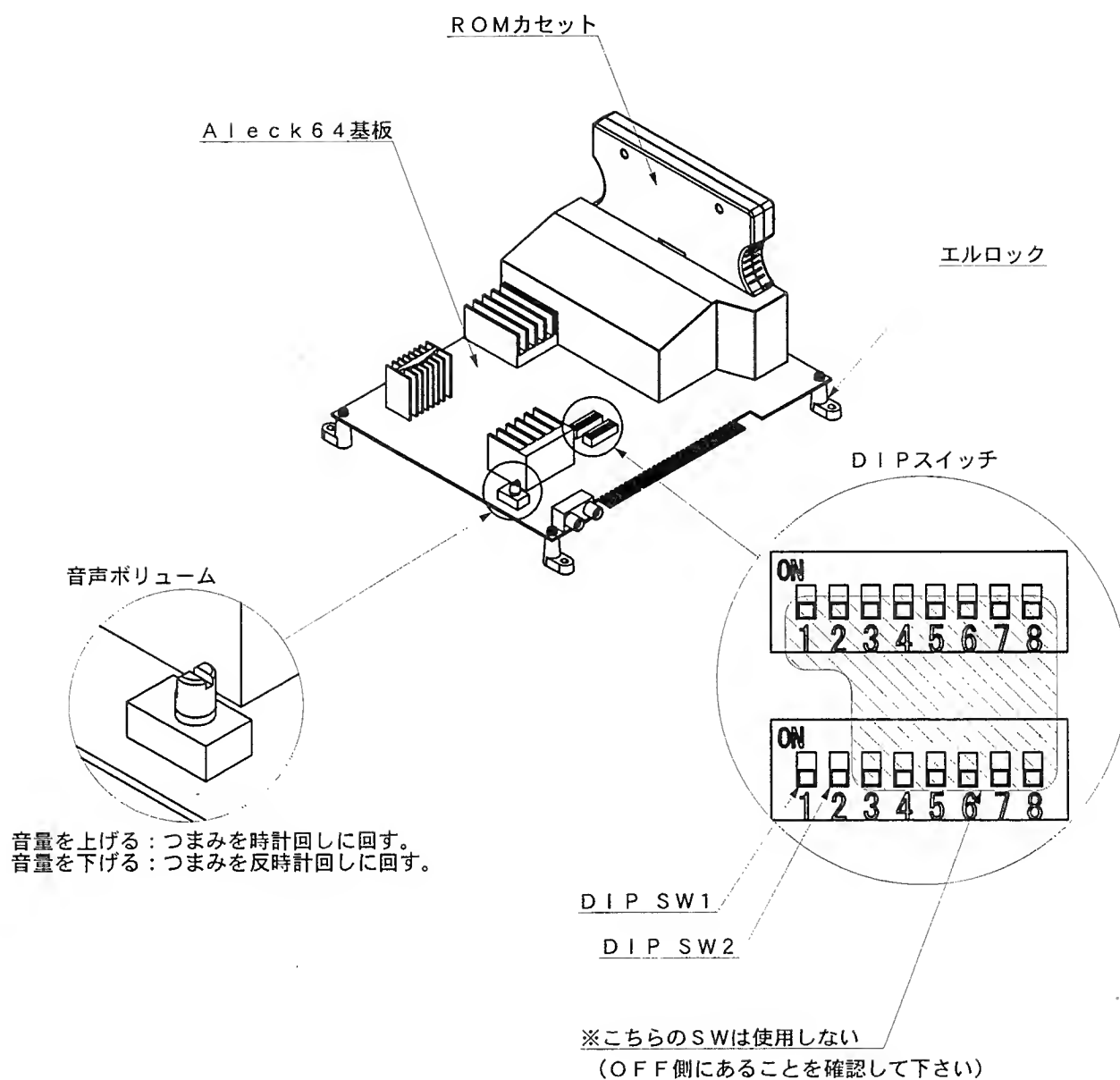
①Aleck64基板

②ROMカセット

③取扱説明書

④インストラクションカード（パネル用）

⑤インストラクションカード（コンパネ用）
⑥インストラクションカード（筐体ステッカー）

⑦エルロック　４個

⑧Ｍ３Ｘ１５ナベ小ネジ　４個

⑨Ｍ３Ｘ１２タッピンネジ　４個

《各部の名称》

音量を上げる：つまみを時計回しに回す。
音量を下げる：つまみを反時計回しに回す。

《組立》

警告

◆作業をする際には必ず本体の電源を切ってから行ってください。電源を切らない場合、感電事故の原因となります。
◆各コネクターの接続は確実に行ってください。差し込み不足や、誤った接続は火災や感電などの原因となります。
◆アース線は必ず取り付けてください。アース線を取り付けないと、漏電の時、感電事故の原因となります。

【作業手順】

0）はじめに

作業に入る前に以下のものを準備してください。

●使用可能な筐体（５ページ参照）
●筐体付属品　　　　　：鍵、取扱説明書など全て
●工具類　　　　　　　：プラスドライバー
●キット同梱品一式

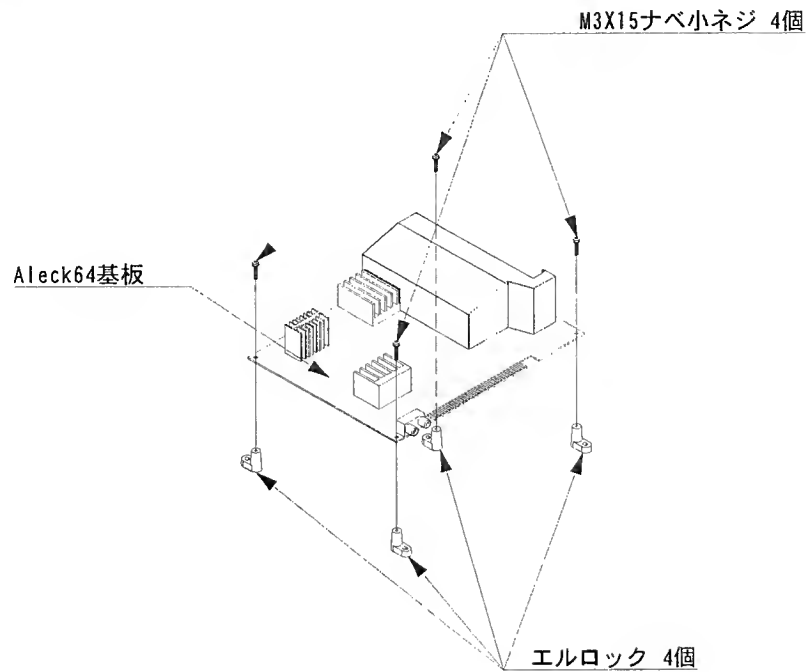
＜必要に応じて用意するもの＞

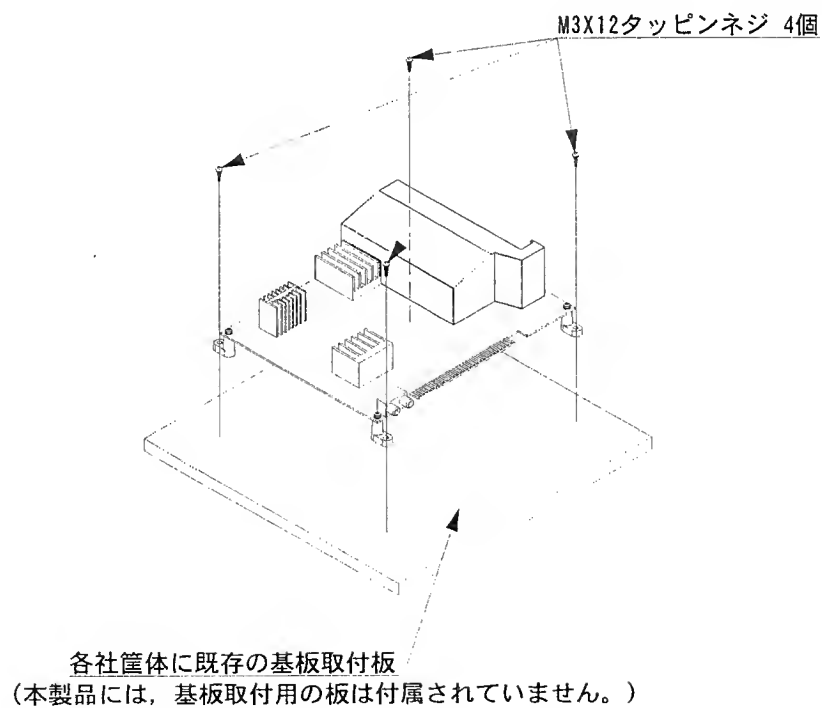
○基板取り付け用の木板
（サイズは、各社筐体既存の基板取り付け用板を参考にしてください。）

※本製品にはＡｌｅｃｋ６４基板を取り付けるための木板は付属されて下りません。
各社筐体に既存の基板取り付け用板を利用するか、別途木板を御用意ください。

◆基板は必ず木板に取り付けてください。事故や故障の原因となる以外に、漏電の時、感電事故の原因にもなります。

１）基板の設置

①プラスドライバーを使用し、Ａｌｅｃｋ６４基板にエルロック４個をＭ３×１５ナベ小ネジで図のように取り付ける。

②①で組み立てた物を基板取り付け用の木板にＭ３×１２タッピングネジで取り付ける。

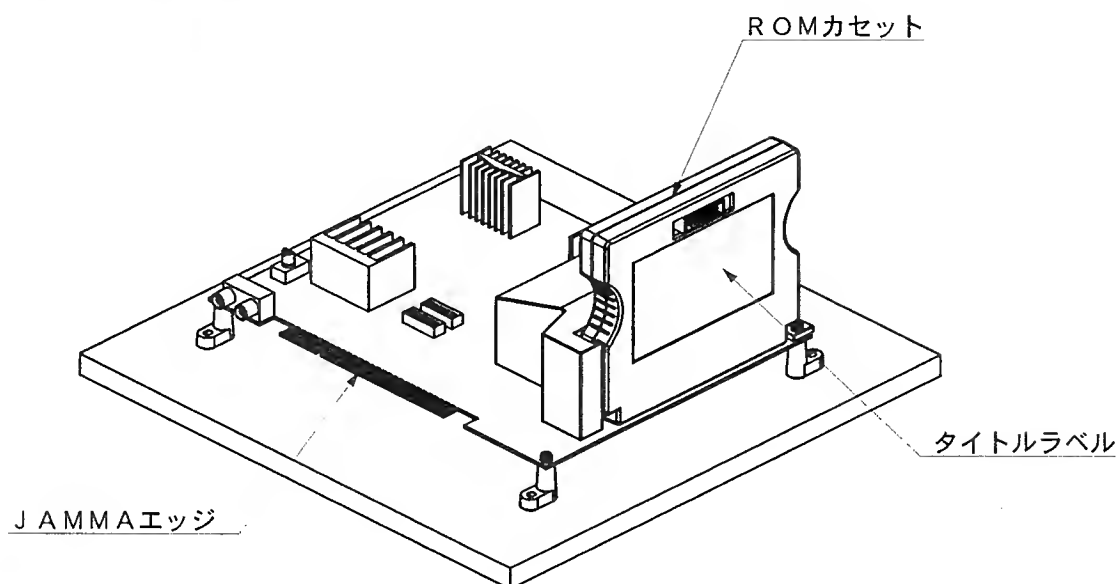
各社筐体に既存の基板取付板
（本製品には，基板取付用の板は付属されていません。）

2）Ａｌｅｃｋ６４基板対応ＲＯＭカセットのセッティング

ＲＯＭカセットのタイトルラベルをＡｌｅｃｋ６４基板の外側に向けて、スロットに沿って奥まで確実に装着して下さい。（下図参照）

※スロット内にはＡｌｅｃｋ６４対応ＲＯＭカセット以外は差し込まないで下さい。
　故障の原因になります。

※スロット内にゴミが入らないよう注意して下さい。

3）ハーネスの配線

ＪＡＭＭＡエッジに筐体側の５６Ｐコネクターを確実に接続してください。

4）電源投入・動作確認

◆アース線は必ず取り付けてください。
アース線を取り付けていないと漏電の時、感電事故の原因になります。

①各社筐体に付属の取扱説明書を参照し、電源を入れてください。

※電源投入後、画面や音声に異常或いは、映らない等の異常があった場合は、すぐに筐体の電源を切り、ＲＯＭカセットのセッティングから確認して下さい。

②正常に立ち上がった後、テストモードの「ＳＷＩＴＣＨ　ＴＥＳＴ」、「ＳＯＵＮＤ　ＴＥＳＴ」で、正常に動作するか確認して下さい。（１６，１７ページ参照）

《ゲーム内容》

1）ゲーム概要

●１人～２人用パズルアクションゲーム。

●スロット要素を加えた新感覚パズルゲーム

スタンダードな落ちものパズルゲームに、従来のゲームにはないスロット要素を加えました。今までの落ちモノパルズゲームにはなかった「目押し」の技量が重要になっています

●「目押し」が鍵の、一発逆転・知的戦略ゲーム

大当たり絵柄をそろえれば一発逆転のボーナスゲームに突入します。また、落とす絵柄は「目押し」により自分で決めることができ、今までの落ちモノパズルゲームとは異なる楽しみがあります。

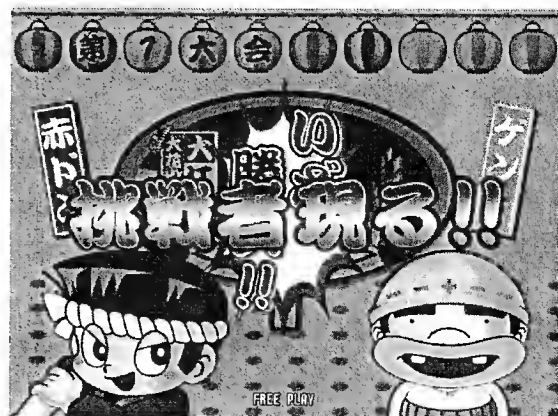
2）ゲームモードについて

○プレイヤー側の選択モードとして、<u>対戦花火大会モード</u>、<u>とことんモード</u>の２つのモードがあります。

１． 対戦花火大会モード

ＣＰＵと対戦して勝ち抜いていくストーリーモード。また、このモードの時には２人プレイの対戦も行えます。対戦時は、勝利したプレイヤーのみ継続してプレイができます。

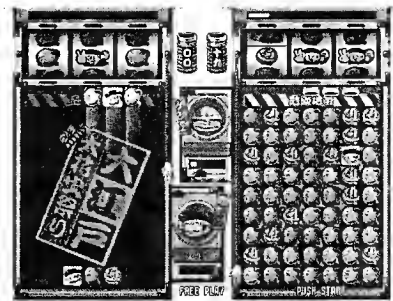
２． とことんモード

ゲームオーバーまでのスコア・回転数の記録を競うモード。
ブロックがフィールド内のラインをオーバーするまでプレイできます。
こちらも２人同時プレイはできますが、対戦ではなく個々のプレイとなります

3）遊び方について

○基本ルール

・　回転しているリールを停止させ、
停止した絵柄に応じたブロックをフィールドに落とします

・リールに同一絵柄が３つ停止した場合は、
ボーナスゲームまたは、特定のブロックの全消しが行われます

・　フィールドの危険地帯までブロックが積みあがったら
ゲームオーバーとなります

○ブロックの消し方

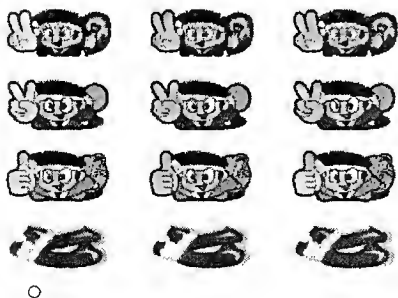
・同色のドンちゃんブロック　と花火玉ブロック　が接したら双方のブロックが消え、消したブロック数に応じた花火が打ち上がります

・おじゃまブロック　は、隣接するフィールドでブロックが消えた場合にのみ一緒に消えます

○ブロックの巨大化（二尺玉、三尺玉）

同じ色の花火ブロックを２×２、３×３に並べると、二尺玉、三尺玉に変化します。
このブロックを消すと、通常より多くの花火が打ち上がり、相手に送るおじゃま玉の数、点数ともに通常より多くなります。

○ボーナスゲーム

○

左の絵柄が全リールに停止するとボーナスゲームに入ります。ボーナス中は、毎回目押しナビゲーションが発生しまし、同一絵柄を３つ停止させると多くの花火を打ち上げることができます。
ボーナスゲームは、通常ゲーム中にためたタイムゲージの量だけプレイできます。

4）ボタン操作について

○方向レバー

・左右で発射台（落下させる前のブロック）が移動します

・下でブロックが落下します

・上下左右で項目の選択をします

※８方向レバーでは、斜めが入力された場合、横入力として処理します

○左ボタン

・左リールを停止させます

・項目を選択します

○中ボタン

・中リールを停止させます

・項目を選択します

○右ボタン

・右リールを停止させます

・項目を選択します

○１Ｐスタートボタン

・１Ｐ側でゲームをスタートします

・ゲーム中のガイドキャンセル等で使用します

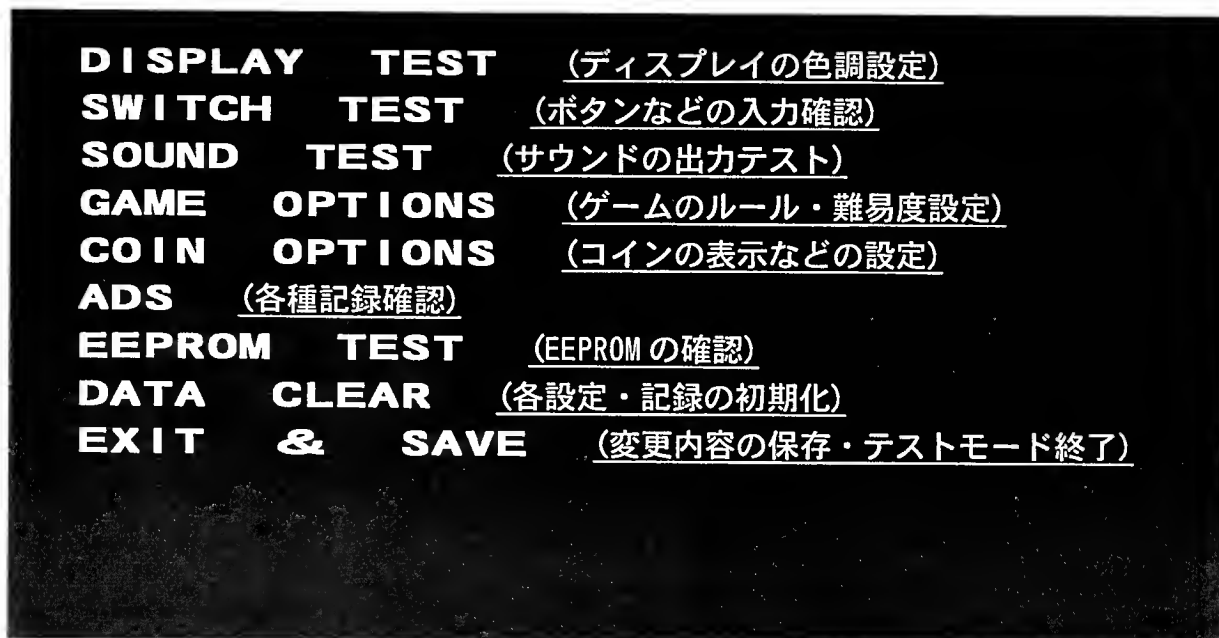
○２Ｐスタートボタン

・２Ｐ側でゲームをスタートします

・ゲーム中のガイドキャンセル等で使用します

《テストモードについて》

基板の正確な動作確認やモニターのカラー調整及びゲームの設定を行う際に使用します。

DISPLAY TEST (ディスプレイの色調設定)
SWITCH TEST (ボタンなどの入力確認)
SOUND TEST (サウンドの出力テスト)
GAME OPTIONS (ゲームのルール・難易度設定)
COIN OPTIONS (コインの表示などの設定)
ADS (各種記録確認)
EEPROM TEST (EEPROMの確認)
DATA CLEAR (各設定・記録の初期化)
EXIT & SAVE (変更内容の保存・テストモード終了)

テストモード画面

(画面のイメージは開発中のもので、製品版と異なる場合があります)

1) テストモード概要

テストモードに入ると上記のような画面が表示され、各種の動作確認及び設定変更等ができます。

●テストモードの入り方

筐体側のテストＳＷを押すか、あるいは基板のＤＩＰ ＳＷ１をＯＮにする。

●テストモード内での基本操作

テストモード内では、１Ｐ側コントローラーを用いて設定の変更等を行います。

１Ｐジョイスティック → 項目の選択
１Ｐ左ボタン → 決定、切り替え(詳細は各項参照)
１Ｐ中ボタン → 切り替え(詳細は各項参照)
１Ｐスタートボタン → 一つ手前のメニュー画面に戻る。
(モードによっては、１Ｐスタートボタン＋１Ｐ左ボタンで戻る。詳細は各項参照)

●テストモードの終了(ゲーム画面への復帰)

「ＥＸＩＴ＆ＳＡＶＥ」を選択し、１Ｐ左ボタンで決定すると変更内容を保存し、ゲーム画面に戻ります。(リセットや電源ＯＦＦなどで正しく終了されなかった場合は、変更内容が正しく保存されません)

※ＤＩＰ ＳＷ１がＯＮにしたままの場合、ゲーム画面に戻らずテストモードに戻ります。
(ＤＩＰ ＳＷ１をＯＦＦにするとゲーム画面に戻ります。)

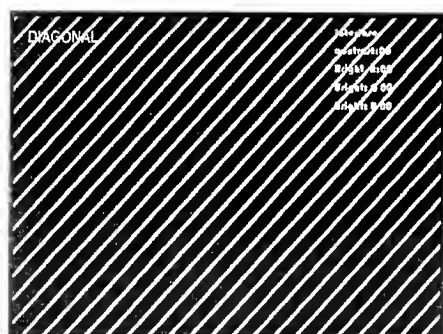
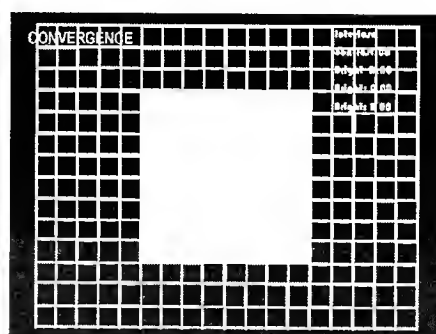
２）ＤＩＳＰＬＡＹ ＴＥＳＴ

画面の明るさやコントラストなどの調整を行うためのパターン画面を表示します。
ＤＩＳＰＬＡＹ　ＴＥＳＴには、以下の項目があります。

- ・ＤＩＡＧＯＮＡＬ　（主にインターレースモードでの画像確認）
- ・ＣＯＬＯＲ ＢＡＲ　（色のバランス、画面全体の明るさ、コントラストなどの調整）
- ・ＣＯＮＶＥＲＧＥＮＳ　（主に画面サイズの調整とゆがみの修正）

※各項目は、１Ｐ左ボタンで切り換わります。

＜ＤＩＡＧＯＮＡＬ＞

＜ＣＯＬＯＲ ＢＡＲ＞

＜ＣＯＮＶＥＲＧＥＮＳ＞

●ＤＩＡＧＯＮＡＬ

・画面上に斜線パターンが表示されます。
・主にインターレースモードでの画像チェックのために使用します。
・１Ｐ中ボタンで斜線パターンの色が変化します。
（白→青→赤→マゼンダ→緑→シアン→黄→黒→白・・・）

●ＣＯＬＯＲ ＢＡＲ

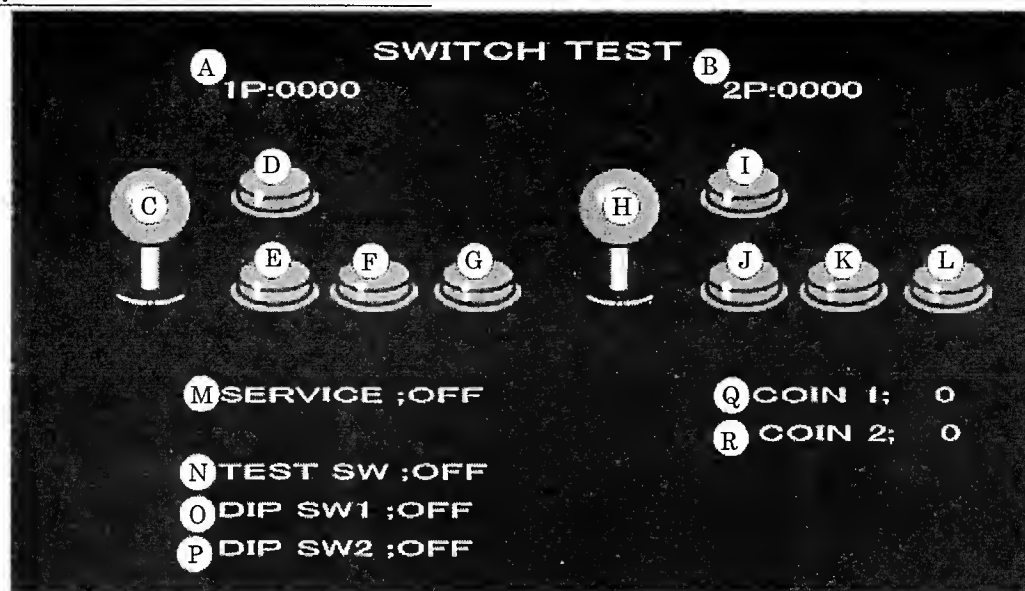
・画面上に４本のカラーバーが表示されます。
・色のバランス、画面全体の明るさ、コントラストなどの調整に使用します。
・１Ｐ中ボタンで色の階調を切り換えることができます。
（３２→１６→８→４→２→３２・・・）

●ＣＯＮＶＥＲＧＥＮＳ

・格子状に引かれたラインと正方形が表示されます。
・主に画面サイズの調整とゆがみの修正に使用します。
・プロジェクタの場合では、色ずれの修整にも使用します。
・１Ｐ中ボタンでラインと正方形の色が変化します。
（白→青→赤→マゼンダ→緑→シアン→黄→黒→白・・・）

○ＤＩＳＰＬＡＹ ＴＥＳＴの終了

・１Ｐのスタートボタンを押すと、メニューに戻ります。

3) SWITCH TEST

●SWITCH TEST

画面の表示は、それぞれ下記のスイッチ等に対応しています。

Ａ：１Ｐ入力ステータス　（スイッチ入力のステータスの確認）

Ｂ：２Ｐ入力ステータス

→１Ｐ、２Ｐ各スイッチ入力のステータスが入力時に表示されます。

Ｃ：１Ｐジョイスティックレバー（実際のレバー動きに対応して入力の確認）

Ｄ：１Ｐスタートボタン

Ｅ：１Ｐ左ボタン

Ｆ：１Ｐ中ボタン

Ｇ：１Ｐ右ボタン

Ｈ：２Ｐジョイスティックレバー（実際のレバー動きに対応して入力の確認）

Ｉ：２Ｐスタートボタン

Ｊ：２Ｐ左ボタン

Ｋ：２Ｐ中ボタン

Ｌ：２Ｐ右ボタン

Ｍ：サービススイッチ

Ｎ：テストスイッチ

Ｏ：ＩＰ　ＳＷ１（７ページ「各部の名称」参照）

Ｐ：ＩＰ　ＳＷ２（　　　　同上　　　　）

Ｏ：１Ｐコイン入力

Ｐ：２Ｐコイン入力

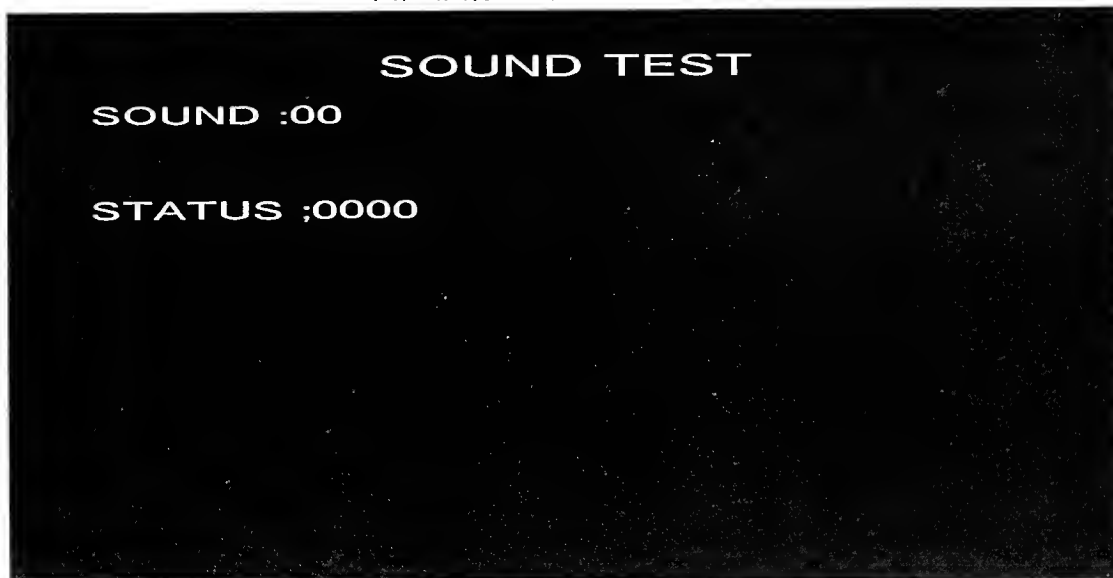
→スイッチ入力時に１カウントずつ数値が上がります

○ＳＷＩＴＣＨ ＴＥＳＴの終了

１Ｐのスタートスイッチと左ボタンを押すと、メニューに戻ります。

４）ＳＯＵＮＤ ＴＥＳＴ

サウンドの出力の確認を行えます。

メニュー画面（画像とは表示が異なる部があります）

●ＳＯＵＮＤ

・レバーの左右で、サウンド番号（「：００」に表示）を選択し、１Ｐ左ボタンで再生します。

・音量調整は、基板上の音声ボリューム（７ページ参照）を調整してください。

※ＳＴＡＴＵＳは、使用しません。

○ＳＯＵＮＤ ＴＥＳＴの終了

１Ｐのスタートボタンを押すと、メニューに戻ります。

5) GAME OPTIONS

ゲームのルール、難易度などを設定できます。

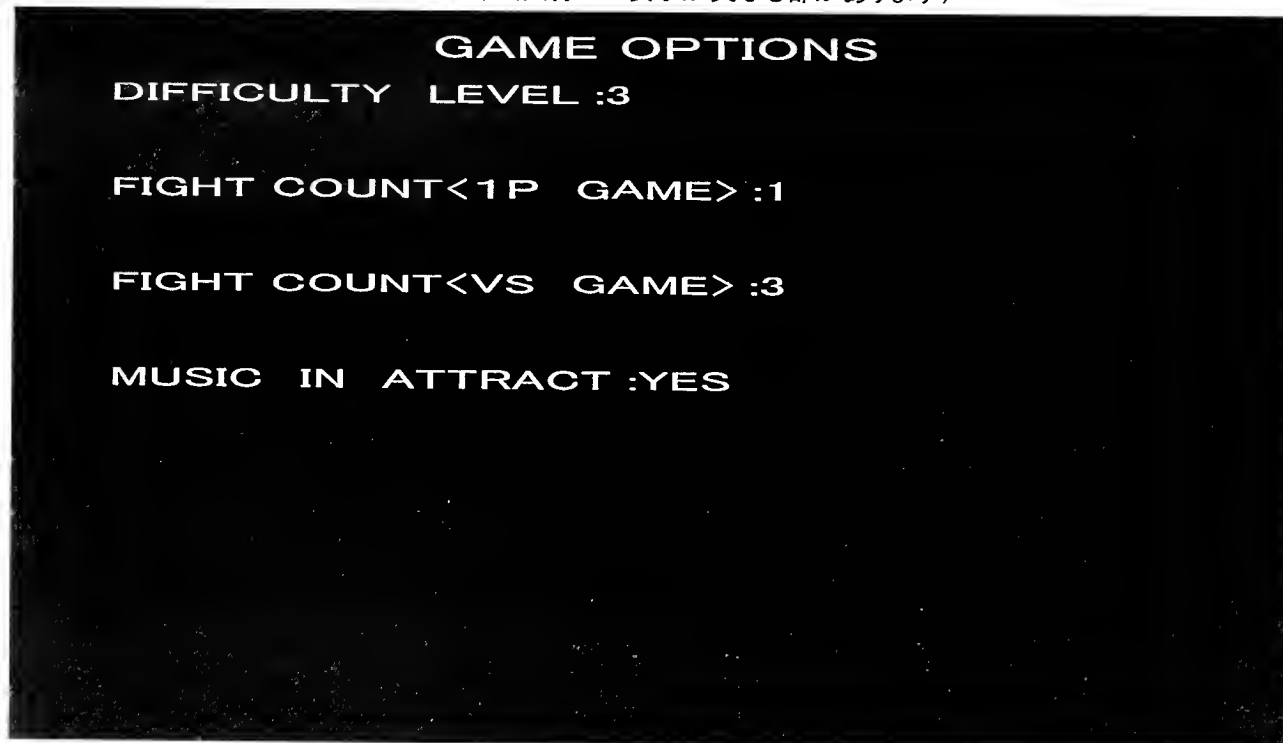
メニュー画面(画像とは表示が異なる部があります)

GAME OPTIONS

DIFFICULTY LEVEL :3

FIGHT COUNT<1P GAME> :1

FIGHT COUNT<VS GAME> :3

MUSIC IN ATTRACT :YES

※レバーの上下で項目を選択（赤で表示されます）、左右で内容が設定できます。
※デフォルト内容は、緑で、変更内容は、青で、表示されます。

●D I F F I C U L T Y（ゲームの難易度）

・ゲームの難易度の設定変更が行えます。（0～7段階まで／初期設定：3）

●F I G H T　C O U N T＜1 P　G A M E＞（ストーリーモード用ゲーム数）

・C P U戦での勝利数の設定。（1、3、5、の3種類／初期設定：1）

●F I G H T　C O U N T＜V S　G A M E＞（対戦用ゲーム数）

・対戦での勝利数の設定。（1、3、5、の3種類／初期設定：3）

●M U S I C　I N　A T T R A C T

コイン未投入時(アトラクトデモ中)のB G MのO N/O F F。(初期設定はO N)

○G A M E　O P T I O N Sの終了

1 Pのスタートボタンを押すと、メニューに戻ります。

6) COIN OPTIONS

コイン関連の設定が行えます。

メニュー(画像とは表示が異なる部があります)

COIN OPTIONS

START COST

1COINS (S) TO START

CONTINUE COST

1COINS (S) TO CONTINUE

COIN CHUTE1 MECHANICAL VALUE

1COIN COUNT AS 1COIN(S)

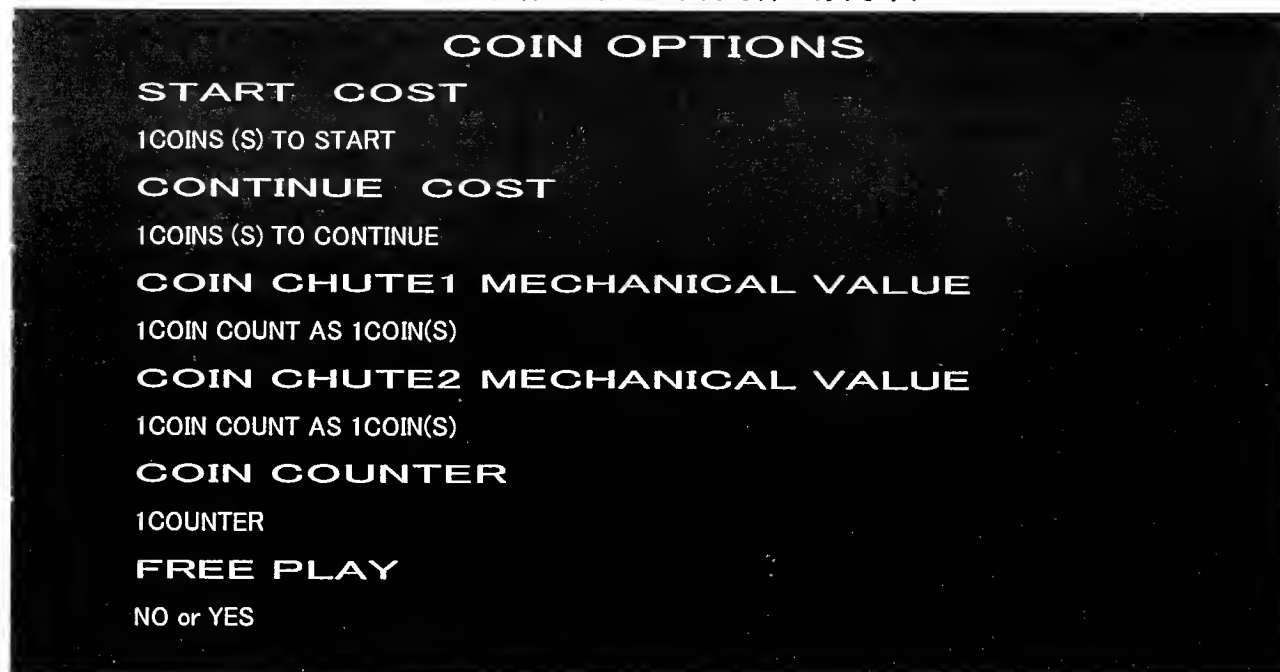
COIN CHUTE2 MECHANICAL VALUE

1COIN COUNT AS 1COIN(S)

COIN COUNTER

1COUNTER

FREE PLAY

NO or YES

※レバーの上下で項目を選択(赤で表示されます)、左右で内容が設定できます。

※デフォルト内容は、緑で、変更内容は、青で、表示されます。

●START COST(ゲームスタート時のコイン枚数設定)

・1ゲーム開始に必要とされるクレジット数を設定します。(初期設定：1)

●CONTINUE COST(コンティニューのコイン枚数設定)

・1コンティニューに必要とされるクレジット数を設定します。(初期設定：1)

●COIN CHUTE1 MECHANICAL VALUE

・コインスロット1に1枚のコインが投入されたときに加算されるクレジット数です。

・2枚以上は、設定値を分子部分に加算します。

●COIN CHUTE2 MECHANICAL VALUE

・コインスロット2に1枚のコインが投入されたときに加算されるクレジット数です。

・2枚以上は、設定値を分子部分に加算します。

＊通常は、コインスロット1ですが、コインスロットが2つ設備されている場合に使用します。

●COIN COUNTER(コインカウンターのカウント箇所設定)

・「1COUNTER」の場合、どのコインスロットにコインを投入してもコインカウンター1で

カウントされます。

・「２ＣＯＵＮＴＥＲ」の場合、コインスロット１に投入されたコインはコインカウンター１で、コインスロット２に投入されたコインはコインカウンター２でカウントされます。

●ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹ（フリープレイのＯＮ/ＯＦＦ）

・ＹＥＳ　→　コイン投入せずにプレイ可能となります。（クレジット表示部：「FREEPLAY」）

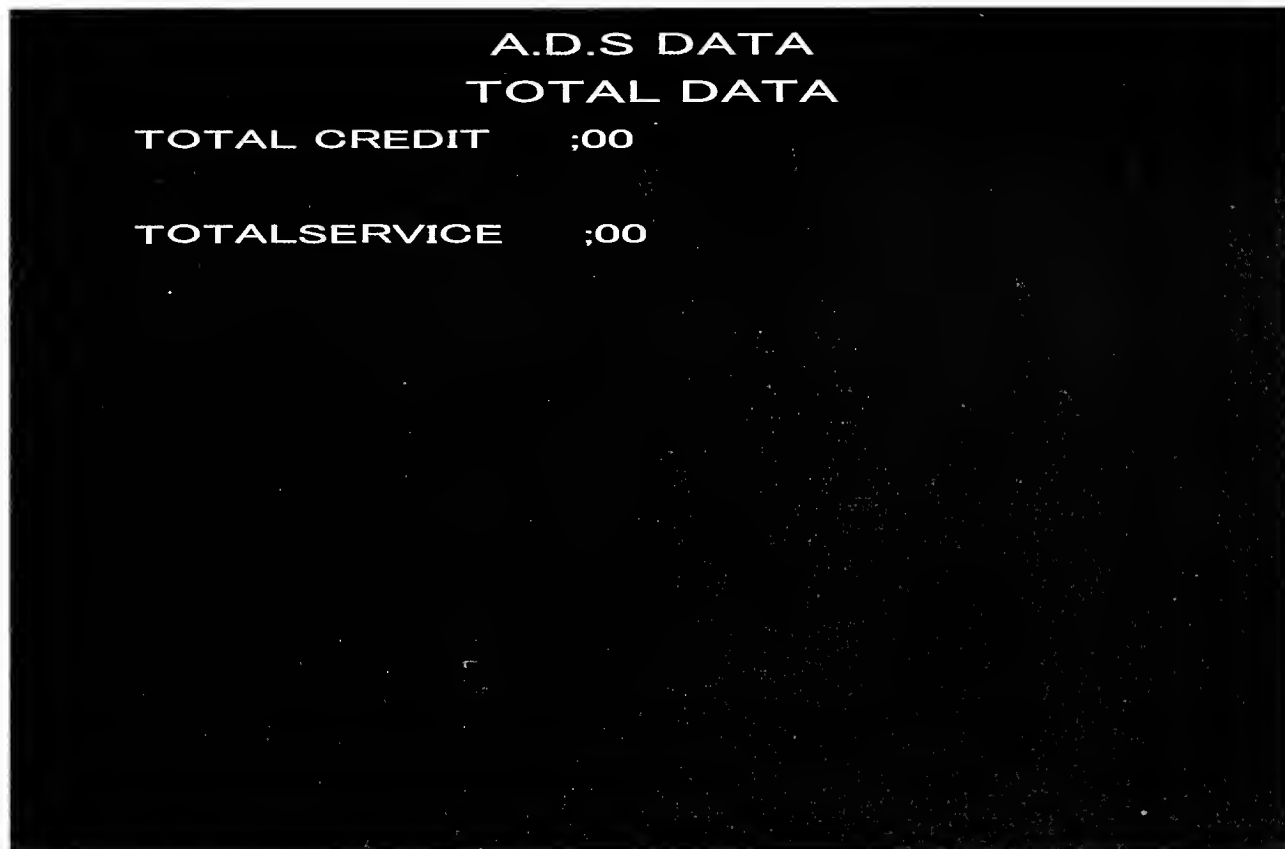
・ＮＯ　　→　通常のクレジットモード。（初期設定：ＮＯ）

○ＣＯＩＮ ＯＰＴＩＯＮＳの終了

１Ｐのスタートボタンを押すと、メニューに戻ります。

7）ＡＤＳ

クレジット数などの各記録が閲覧できます。

メニュー（画像とは表示が異なる部があります）

●ＴＯＴＡＬ ＣＲＥＤＩＴ

・コイン投入によるクレジット数。

●ＴＯＴＡＬ ＳＥＲＶＩＣＥ

・サービスＳＷによるクレジット数。

○ＡＤＳの終了

・１Ｐのスタートボタンを押すと、メニューに戻ります。

8) ＥＥＰＲＯＭ ＴＥＳＴ

ＥＥＰＲＯＭのチェックを行うことができます。

メニュー画面（画像とは表示が異なる部があります）

EEPROM TEST

EEPROM; OK

EEPROM; (EEPROM の容量)

●ＥＥＰＲＯＭのチェック

・ＥＥＰＲＯＭ ＴＥＳＴ画面（上記画面）表示後に、自動的にＥＥＰＲＯＭチェックを行います。

・一定時間経過後、ＥＥＰＲＯＭのチェック結果が表示されます。

ＥＥＰＲＯＭ：ＯＫ
ＥＥＰＲＯＭ：４Ｋ ＢＩＴ

と、表示されれば正常に動作しています。

○ＥＥＰＲＯＭ ＴＥＳＴの終了

１Ｐのスタートボタンを押すと、メニューに戻ります。

9）BACK UP DATA CLEAR

各設定内容をデフォルト値に戻すことができます。

メニュー（画像とは表示が異なる部があります）

BACK UP DATA CLEAR

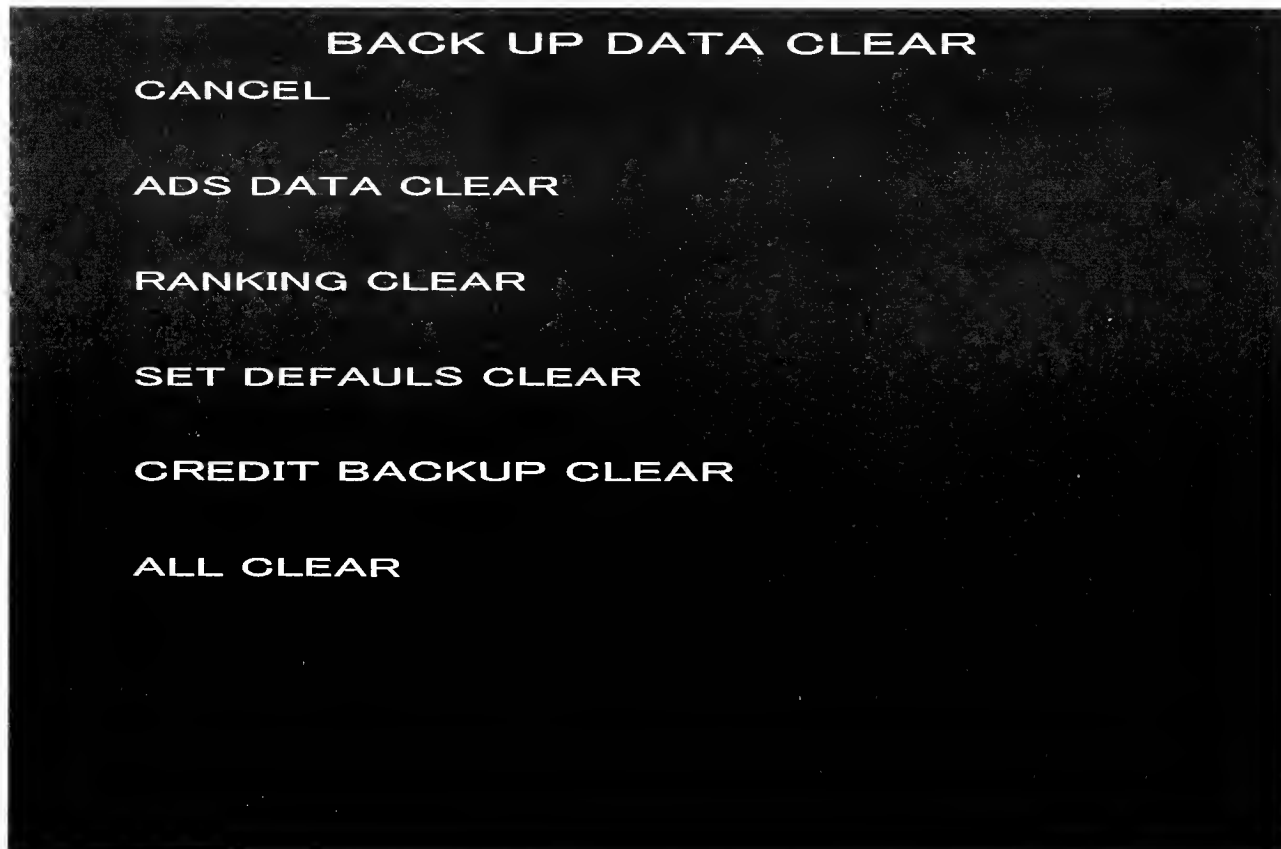
CANCEL

ADS DATA CLEAR

RANKING CLEAR

SET DEFAULS CLEAR

CREDIT BACKUP CLEAR

ALL CLEAR

※レバーの上下で選択（赤で表示されます）できます。

※１Ｐの左ボタンを押すと、データ初期化の確認メッセージが表示されます。
ＹＥＳで決定すると、データを初期化します。

- ●ＣＡＮＣＥＬ　：メニューに戻ります。
- ●ＡＤＳ ＤＡＴＡ ＣＬＥＡＲ　：ＡＤＳデータを初期化します。
- ●ＲＡＮＫＩＮＧ ＣＬＥＡＲ　：・ランキングデータを初期化します。
- ●ＳＥＴ ＤＥＦＡＵＬＳ ＡＬＬ ＯＰＴＩＯＮＳ：
  テストモード内で設定できる全ての設定を初期化します。
- ●ＣＲＥＤＩＴ　ＢＡＣＫＵＰ　ＣＬＥＡＲ：保持しているクレジット数を初期化（０）します。
- ●ＡＬＬ ＣＬＥＡＲ　：上記のすべてのデータを初期化します。

○ＤＡＴＡ ＣＬＥＡＲの終了

１Ｐのスタートボタンを押すか、ＣＡＮＣＥＬを選択して１Ｐの左ボタンを押すと、メニューに戻ります。

ARUZE 2003-11

Printed in Japan

本製品に関する故障･修理のお問い合わせは下記まで。

アルゼ株式会社　四街道工場内　ＡＭサービスセンター

〒284-0033
千葉県四街道市鷹の台１丁目１番
TEL. 043-432-1582
FAX. 043-432-2101

- 本製品に関するお問い合わせは下記まで。
- 本書を破損、紛失された場合は、下記の連絡先までご連絡下さい
- 製品の仕様及び取扱説明書の内容については、改良のため予告なく変更されることがあります。

〒135-0063
東京都江東区有明３－１－２５
有明フロンティアビルＡ棟　アルゼ株式会社　営業本部　ＡＭ営業課
TEL. 03-5530-3086　FAX. 03-5530-3420